

TÍTULO: PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS**NIVEL: 4º E.S.O.****1. JUSTIFICACIÓN**

Esta unidad está pensada para realizarla con 4º de Educación Secundaria Obligatoria, en la materia de “Informática”. El centro de interés elegido responde a la necesidad que se le plantea al alumnado de cómo realizar la exposición de contenidos textuales, numéricos y gráficos a una audiencia, concretamente se les planteará transmitir a un entorno cercano, familia, amigos, información relativa a los componentes de los ordenadores, bajo el supuesto de que alguien cercano les pide información para un equipo que quiere comprar.

El desarrollo de esta unidad pretende dotar a nuestro alumnado de capacidades para crear sus propias presentaciones multimedia y motivar en el uso de forma cotidiana para sus trabajos académicos, exposición de fotografías personales, creación de aplicaciones de ocio, etc. También se les dan unas pautas de diseño de presentaciones con el fin de conseguir trabajos de mayor calidad que cumplan la función para la que son creados.

La duración será de 14 sesiones.

Cualquier contenido podrá ser abordado desde una presentación electrónica; el profesorado puede aprovechar la realización de la presentación para profundizar en temas tratados, en contenidos transversales, introducción a un tema que se va a tratar o cualquier otro propuesto por los compañeros de otros departamentos en las reuniones de coordinación.

2. OBJETIVOS**OBJETIVO GENERAL DEL CONTENIDO**

- Relacionarse con otras personas e integrarse de forma participativa en actividades de grupo con actitudes solidarias y tolerantes, libres de inhibiciones y prejuicios.
- Conocer y valorar el desarrollo científico y tecnológico, sus aplicaciones e incidencia en el medio físico, natural y social.
- Comprender y expresar mensajes orales y escritos contextualizados, en una lengua extranjera.
- Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
- Obtener y seleccionar información, tratarla de forma autónoma y crítica y transmitirla a los demás de manera organizada e inteligible.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas.
- Utilizar las presentaciones electrónicas para apoyar discursos en entornos locales o para ser compartidas por la web.

- Manejar con soltura distintas herramientas de software para elaborar presentaciones electrónicas, valorando las ventajas del uso del software libre frente al software comercial.
- Utilizar los programas editores de presentaciones electrónicas para convertir archivos de un formato a otro.
- Comprender información general y específica de textos escritos relacionados con el tema de los componentes informáticos.
- Participar en conversaciones y simulaciones.
- Usar estrategias adecuadas para iniciar, mantener y finalizar una conversación.
- Redactar textos usando el vocabulario específico (ordenadores, componentes), el léxico y los elementos de cohesión necesarios en la redacción de textos.
- Reproducción de patrones de entonación y ritmo básicos de la lengua.
- Participar en la evaluación del propio aprendizaje y uso de estrategias de auto-corrección.
- Usar adecuadamente recursos para el aprendizaje (diccionarios, libros de consulta, bibliotecas, recursos digitales, internet).
- Familiarizarse con los componentes de un equipo informático, así como sus características, variedad e idoneidad en diferentes casos.
- Familiarizarse con empresas que comercializan componentes informáticos.
- Hacer un uso apropiado de fórmulas lingüísticas asociadas a cortesía, acuerdo, desacuerdo.
- Localización de información e inferencia.

3. DESTREZAS LINGÜÍSTICAS

LISTENING AND SPEAKING

- Comprensión de información general y específica, de textos orales (explicaciones del profesorado y compañeros).
- Participación en conversaciones dando opinión a favor o en contra y narrando acontecimientos.
- Uso de estrategias adecuadas para iniciar, mantener y terminar la comunicación.
- Uso apropiado de fórmulas lingüísticas asociadas a situaciones concretas de comunicación: cortesía, acuerdo, desacuerdo.

READING AND WRITING

- Comprensión de información general y específica de diversos textos escritos relacionados con los componentes de ordenadores, adaptados y auténticos identificando datos, opiniones y argumentos.
- Redacción de textos usando las convenciones básicas, el léxico y los elementos de cohesión necesarios.
- Uso correcto de la ortografía y de los diferentes signos de puntuación.

CONOCIMIENTOS LINGÜÍSTICOS

- Tiempos verbales. Presente, futuro.
- Uso de conectores.

- Vocabulario (ordenadores, informática, componentes).
- Entonación y ritmo en la frase.

4. COMPETENCIAS

A) COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

- Usar fuentes de información y situaciones de comunicación diversas para consolidar las destrezas lectoras.
- Utilizar aplicaciones de procesamiento de texto y presentación para diferentes finalidades educativas.
- Interacción en L2 para conseguir un uso funcional de la misma.

D) TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

- Convertirse en creador y difusor de conocimiento a través de la comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información.
- Acceder a la información desde múltiples dispositivos y ubicaciones para seleccionar datos relevantes con el fin de relacionarlos con los conocimientos previos y generar así bloques de comprensión más complejos.
- Capacidad para integrar información, reelaborarla y producir documentos que puedan ser difundidos en distintos formatos y por diferentes medios.
- Desarrollo de destrezas y actitudes que posibiliten la localización e interpretación de la información para utilizarla, difundirla y permitir que todos los individuos y grupos sociales puedan acceder a la creciente oferta de servicios de la sociedad del conocimiento.

F) COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

- Conocer la forma de acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje.
- Obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido a los demás.

G) AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

- Saber adaptarse a un entorno tecnológico cambiante.
- Organización y uso de recursos para el aprendizaje (diccionarios, libros de consulta, bibliotecas, recursos digitales, internet).
- Análisis y reflexión sobre el uso y el significado de diferentes formas gramaticales mediante comparación y contraste.
- Participación en la evaluación del propio aprendizaje y uso de estrategias de auto-corrección.

H) CULTURAL Y ARTÍSTICA

- Desarrollo de las capacidades para expresarse mediante algunos códigos artísticos.

5. CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Definición de presentación electrónica, formatos y extensiones de archivos.
- Elementos del entorno de trabajo del programa libre OpenOffice.org Impress.
- Guión de contenidos y trabajo previo a la elaboración de una presentación.
- Características y formatos del vídeo digital.
- Elementos componentes de una presentación. Diseño de plantillas e inserción de objetos.
- Proceso de creación de una presentación.
- Interactividad con el usuario en las presentaciones.
- Publicación y formatos de salida de las presentaciones electrónicas.

PROCEDIMIENTOS

- Familiarización con el entorno de trabajo de un programa de presentaciones.
- Creación de guiones previos respetando unas pautas de diseño.
- Utilización de plantillas prediseñadas para la creación de presentaciones.
- Localización de elementos multimedia libres para ser utilizados en las producciones propias.
- Creación de presentaciones incluyendo elementos textuales, numéricos y gráficos. Animación y publicación de las mismas.

ACTITUDES

- Interés por aplicar los conocimientos a la mejora de su trabajo cotidiano.
- Confianza en la realización de trabajos propios autoaprendizaje.
- Disposición a la utilización de aplicaciones de libre distribución como alternativa al uso fraudulento de las aplicaciones comerciales.
- Gusto por la precisión y el trabajo reflexivo para obtener resultados de calidad.
- Búsqueda de recursos libres en la red para integrarlos en producciones propias.

6. METODOLOGÍA

La metodología principal que se utilizará a lo largo de la unidad será eminentemente práctica. Para ello se realizarán ejercicios, unos guiados por el profesor y otros de forma autónoma por los alumnos, para potenciar la búsqueda de soluciones ante determinados problemas.

Los contenidos de la unidad se expondrán en un lenguaje sencillo, a la vez que técnico, para que el alumno vaya conociendo la terminología y el argot que se utiliza en el mundo de la informática. Aunque se utilizará el ordenador como herramienta de trabajo junto con éste también se utilizará un cañón proyector para visualizar sobre la pantalla presentaciones y vídeos.

Se inculcará la idea de trabajo en equipo, diseñando los trabajos o actividades por equipos de alumnos y se hará hincapié en la importancia de la iniciativa y autonomía necesaria para enfrentarse ante nuevos problemas.

7. ACTIVIDADES

QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer
		PR	AL			
A1. Demostración relativa a los conceptos básicos de manipulación de diapositivas.	1 h	✓	✓	El profesorado realizará la demostración, haciendo uso del ordenador y de un proyector, de manera que el alumnado visualice en tiempo real el proceso seguido. La demostración incluirá conceptos referentes a: <ul style="list-style-type: none"> Tipos de visualización de diapositivas. Introducción de texto en una diapositiva. Comprobación de ortografía. Selección de texto, líneas y varias diapositivas. Inserción, eliminación y movimiento de diapositivas. Agregación de notas. 	Para que el alumnado se familiarice con los conceptos de básicos de manipulación de diapositivas.	Software de presentaciones. Proyector.
A1.1 Realización autónoma de ejercicios de manipulación básica de diapositivas.	1 h		✓		Para que el alumnado adquiera destreza con los conceptos explicados en A1.	Aplicación de presentaciones.
A2. Demostración referente al diseño básico de las diapositivas.	1 h	✓	✓	El profesorado expondrá de forma visual, haciendo uso del ordenador y de un proyector, de manera que el alumnado pueda seguir en tiempo real, los conceptos referentes a: <ul style="list-style-type: none"> Elección de diseños preestablecidos. Elección de estilos preestablecidos. Aplicación de un mismo diseño a varias diapositivas. Inserción de diferentes objetos (tablas, imágenes, gráficos, organigramas). 	Para que el alumnado comprenda los diferentes diseños posibles a aplicar en una presentación.	Aplicación de presentaciones. Proyector.
A2.1 Realización autónoma de ejercicios de aplicación de diferentes diseños en las	1,5 h		✓		Para que el alumnado asimile y adquiera	Aplicación de presentaciones.

diapositivas					destreza en los conceptos expuestos en A2.	
A3. Demostración referente al diseño avanzado de una presentación.	1 h	✓	✓	El profesorado expondrá de forma visual mediante un proyector los conceptos referentes a: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cambios en el esquema de colores. ▪ Inserción de pies de página. ▪ Personalización del fondo. ▪ Formato del texto (alineación, fuente, tabulaciones). 	Para que el alumnado conozca y comprenda la forma de aplicar un diseño más avanzado a una presentación.	Aplicación de presentaciones. Proyector.
A3.1 Realización autónoma de ejercicios relativos a la aplicación de un diseño avanzado a una presentación.	2 h		✓	De esta manera, el alumnado podrá probar en tiempo real en su PC, los conceptos expuestos.	Para que el alumnado practique con diferentes diseños de presentaciones.	Aplicación de presentaciones.
A4. Demostración referente al tratamiento de objetos, transiciones y animaciones.	1 h	✓	✓	El profesorado expondrá de forma visual, mediante un PC y un proyector para que el alumnado pueda probar en tiempo real, los conceptos referentes a: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manipulación de objetos: <ul style="list-style-type: none"> □ Imágenes. □ Gráficos. □ Clips multimedia. □ Archivos de sonido y vídeo. □ Tablas de un procesador de texto. □ Vínculos a otras. ▪ Transiciones. <ul style="list-style-type: none"> □ Creación y configuración. ▪ Animaciones. <ul style="list-style-type: none"> □ Creación y configuración. 	Para que el alumnado aprenda a trabajar con diversos tipos de objetos, animaciones y transiciones a la hora de crear una presentación.	Aplicación de presentaciones. Proyector.
A4.1 Realización autónoma de ejercicios de aplicación de conceptos expuestos en A4.	2 h		✓		Para que el alumnado aprenda a manipular diferentes objetos en las diapositivas.	Aplicación de presentaciones.
E1. Tarea final en pequeño grupo 2 ó 3, creación y exposición de una presentación.	3,5 h		✓	El alumnado expondrá la presentación realizada empleando el proyector o la pizarra electrónica.	Para integrar y repasar los conceptos expuestos en esta unidad. El tema propuesto 'Componentes de Ordenadores' va a ayudar a repasar y ampliar	Aplicación de presentaciones. "Caza del tesoro" con la que se guía la búsqueda de información.

					contenidos que se trataron en la primera unidad de la materia.	
OBSERVACIONES						
<ul style="list-style-type: none"> ▪ En las actividades que consisten en una exposición/explicación/demostración de conceptos por parte del profesorado, esta exposición se llevará a cabo empleando un proyector y el alumnado seguirá los pasos expuestos en sus equipos personales. ▪ Las actividades consistentes en la resolución de ejercicios, éstos serán repartidos por el profesorado con el objetivo de aplicar los conceptos expuestos en la actividad correspondiente. ▪ Cualquier contenido podrá ser abordado desde una presentación electrónica; el profesorado puede aprovechar la realización de la presentación para profundizar en temas tratados, en contenidos transversales, introducción a un tema que se va a tratar o cualquier otro propuesto por los compañeros de otros departamentos en las reuniones de coordinación pedagógica. ▪ Fundamental incidir y coordinarse con otros departamentos didácticos para el uso del recurso adquirido “Presentaciones” desde otras materias. Así, el alumnado podrá en otras materias realizar la presentación de trabajos y exposiciones usando PowerPoint de Microsoft o Impress de OpenOffice. 						

8. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE E-A

CRITERIOS

- Conocer la utilidad de una presentación y diferenciar los distintos tipos de archivos.
- Manejar con soltura software de creación de presentaciones.
- Aplicar criterios adecuados al diseño de sus presentaciones.
- Elaborar plantillas de presentaciones para ser utilizadas en nuevos proyectos.
- Integrar correctamente los elementos que forman parte de una presentación.
- Utilizar la animación y la interactividad para aumentar la calidad del trabajo con presentaciones.
- Publicar en distintos formatos una presentación electrónica.
- Comprender la información general y específica, la idea principal y los detalles más relevantes de textos orales emitidos en situaciones de comunicación interpersonal.
- Participar en conversaciones y simulaciones utilizando estrategias adecuadas para iniciar, mantener y terminar la comunicación, produciendo un discurso comprensible.
- Comprender la información general y específica de diversos textos escritos auténticos y adaptados, y de extensión variada, identificando datos, opiniones, argumentos, informaciones implícitas e intención comunicativa del autor.
- Redactar con cierta autonomía textos diversos con una estructura lógica, utilizando las convenciones básicas, el vocabulario apropiado al contexto y los elementos necesarios de cohesión y coherencia, de manera que sean fácilmente comprensibles para el lector.
- Utilizar conscientemente los conocimientos adquiridos sobre el sistema lingüístico de la lengua extranjera en diferentes contextos de comunicación.
- Identificar y utilizar estrategias de aprendizaje.
- Usar las tecnologías de la información y la comunicación con autonomía para buscar información.
- Actitud positiva ante el trabajo colaborativo.
- Respeta el trabajo y opiniones de los compañeros.
- El cuidado y buen uso del material puesto a su disposición.
- Trabaja respetando las normas de seguridad y salud.

INSTRUMENTOS

- Observación sistemática.
- Trabajo generado.
- Exposición de la presentación electrónica final.
- Expresión escrita del trabajo y expresión oral de la exposición.
- Ficha de autoevaluación.

CUÁNDO EVALUAR

- Durante el desarrollo de la tarea (recopilación de información e interacción entre alumnado y/o profesorado).
- En el trabajo final entregado (archivo).
- En la exposición del trabajo.

9. ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN Y REFUERZO

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN

Se les pedirá que visiten la URL:

http://www.presentersuniversity.com/visuals_visuals_top10.php (está en inglés) y que realicen una tabla resumen con los contenidos, además se les da unas indicaciones de diseño y consejos para su realización y exposición, de forma que se amplía sobre lo contado en las sesiones anteriores.

ACTIVIDAD DE REFUERZO

Sobre una presentación dada, van a ir realizando ampliaciones explicadas paso a paso, para ayudarles en la asimilación del concepto y funcionamiento.

10. AUTOEVALUACIÓN

UNIDAD: PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS

Puedo

1 = no

2 = Sí, pero necesito mejorar

3 = Sí, muy bien

	1	2	3
Ejecutar el programa de creación de diapositivas y guardar correctamente mi trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crear diapositivas según el diseño y el color de fondo establecidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insertar imágenes en las diapositivas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Duplicar y modificar las diapositivas siguiendo las indicaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insertar las transiciones entre diapositivas correctamente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Añadir sonido a las transiciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aplicar animaciones a los objetos de una diapositiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expresarme en L2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Entender la información oral de mis compañeros y profesorado en L2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Entender información escrita en L2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>